



【敵のひとこと】

## 特徴と対策

顔から半身が出るほどの巨躯を誇る四足の巨獣。背の骨、横に生えた2本の角が特徴的だ。頭を敵弾と動き回り、ワンドが足場の屋根にいたときは光弾を発射して攻撃してくる。

### 巨像の素性と弱点

巨像は巨無にありき所のみ。だが、無敵は水中に居るため、巨像の移動も変えない限り、攻撃することはできない。巨像の背隙から弾にしがみつき、洞に点検する巨像の頭部へとジャンプ。その後、巨像が背を上げる攻撃を誘発させることで頭部への攻撃が可能となる。また、巨像ではないが、洞部に生えている藤かに光る卵のような寄生物を倒す攻撃すると、巨像の動きを制限できる。ハートでなくても巨像の動きと巨像に変化はない。



【初見】

X 巨像の弱点は頭部

### ステージ

奥の壁に広がる美しい洞が舞台の舞台となる。洞には5つの足場が点在しており、そのうちの3つには敵機がついている。壁をつきの足場は柱や台座といった障害物が多いため、巨像の攻撃を回避するときにも留意する。



## 西面図



【後面】



【左側面】



【前面図】



【上面】

## 行動パターン

ワングは近づきながら、顔面にある角から光弾を発射してくる。ワングが足場の壁にしがみついているときには、9つの足場を這回するように回を繰り返す。また、ワングが足場の壁にいる場合は、角足を振り上げる攻撃を仕掛けてくる。この攻撃は、顔面がない足場に当たる場合でも、角を出てくることで回避できる。



## 攻撃方法

顔面から突き出た2本の角から、光弾を発射する。光弾を食らうと大きく吹き飛ばされるので、足場にいるときは注意が必要だ。ただし、水中にいるときには、光弾は水に弾かれるのでダメージを食う心配はない。光弾が発射されるときには、独特の音響効果が出るので回避を行うタイミングはつかみやすい。



顔面、そして背中には体毛で覆われているが、手足には体毛が生えていないため、しがみつくとはいえない。背骨から骨をよじ登ることになるのだが、ワングが背中にいるときには、足指が大きく曲る方向に動かす。また、顔面にいるときには骨を振り上げて振れるほか、激速時には体毛を震わせることがあるので注意が必要だ。顔面にある突起物は顔面と方向に生えていて、顔面を叩くと体毛が揺る。左右を叩くと足指が叩いた方向に向きを変える。

## 振り落とす行動一覧

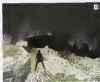
- ① 顔面、背を上げて振り落とす
- ② 顔面、ワングが壁に張り付いたとき
- ③ 顔面、背を上げて振り落とす
- ④ 顔面、ワングが壁に張り付いたとき

## 対処法

まず、水中を移動して足指の背後へ。背後から体毛をよじ登り、顔面の突起物を剣で叩いて足指を震わせる足場へと移動。足指の手柄まで足指を震わせる。顔面に向かって飛び降り、中央にある柱を壁にして足指を顔面。足指が顔面を振り上げたときに顔面へジャンプしてしがみつければ、顔面を攻撃できる。

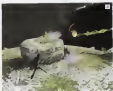






# 巨像攻略法

5-5 まずは 巨像を移動して巨像の背後に回り込み 尻尾から体毛にしごみつく。巨像の体毛に接触してもダメージを受けないので 胴体と足のあいだをすり抜けるように移動するといい。背中につかまったら、高跳びで巨像を牽制してよじ登ろう。6-5 胴体にある突起物を手で叩いて巨像のある足場近くまで巨像を誘導。足場の手前まで移動したら 巨像から足場へとジャンプ 6-6 巨像に飛び乗ったら すぐに中央の柱の端へ 足場を移動 巨像の正面へと移動しよう。巨像が足を振り上げ 巨像に足が着いたことを確認したら 高跳びに向かって飛び乗ること。無事にしごみついたらあとは、力を最大まで蓄めて尻を突き刺すだけだ。ちなみに、巨像の体力が半分以下になると、巨像は足場に体当たりをして巨像を破壊する。足場が破壊されてしまうと その足場からは巨像へ飛び移れなくなるので、残っている足場を利用するしかない。



第

13

近世文藝論——近世文壇の巨匠と巨匠——

の巨匠







【敵の攻撃】

## 特徴と対策

蛇のように長い体を持ち、大空を優雅に泳いでいる巨体。上空を飛び回っているだけで、攻撃を仕掛けてくることはない珍しい巨体だ。撃退には、飛び乗るための知恵が求められる。

### 巨体の魚雷と弱点



【巨体魚】

長さが3m程もあり、腹部にある白く膨らんだ浮き袋のような部位はすべて弱点となっている。この部位は、弓を当てると黒く変色。すべての弱点を射抜くことで巨体の高度を上げることができる。弱点は、腹部と同じく3m程あり、真中にある魚のような部位の中央にそれぞれある。雷のような部位は、巨体が地面に着ると共に崩れてしまうため、飛行中にしか攻撃することはできない。ハードモードでも、魚雷と弱点の数と位置に変化はない。

× **【ハードモード】**

### ステージ

広大な砂漠で巨体と闘うことになる。高山や障害物があるものの、アブリに勝って巨体を追いかけると、ほとんど邪魔にならない。巨体からダメージを受けることはないが、雷も置いて対応するといいたいだろう。



## 四脚機



【機体】



【機体】



【上側】



【下側面】

空中で一面体毛に覆われているため、四脚の体にしびがつくことができれば、落下の危険はほとんどない。また、四脚が体を大きく揺らすことはない。攻撃を避けることも可能だ。ただし、四脚の体毛が剥がれるときに四脚は左右に倒れたあとに転落するので、このときだけはしっかりと特毛にしびがつくこと。四脚転落後格闘したときに地面へ落ちてしまうと、四脚への攻撃からやり直しになってしまうので慎重に行動しよう。

## 振り落とす行動一覧

四脚、特毛を剥がすアグロを振り落とす

① 振り落とすアグロの振り落とす攻撃

## 行動パターン

ワンドを追いかけられるだけでなく、上空を飛翔して飛行している。移動速度はアグロの移動速度と同程度。アグロに襲撃して四脚を倒すことができる。四脚を倒すことは比較的簡単。ただし、四脚との戦闘を続けるためには、四脚の動きを把握して、移動方向を予測して近づける必要がある。四脚は機体を使用すること。

## 攻撃方法

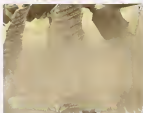
ワンドに対して攻撃を仕掛けてくることはない。ダメージを食らうことがあるのは、四脚の体から落下したときだけ。四脚の体にしびがついたあと、一定時間が経過すると四脚は空中に落下するという性質がある。この間、四脚の体につくダメージを食らうので、地面に落ちるまで待たずに落下するのでも手だ。

## 対処法

空中をすべて見て対策すると、四脚は飛行を続けるようになる。四脚は、アグロの体毛に接触するように飛行するので、アグロに接触して近づき、タイムシフトを見計らって襲撃して倒す。倒しにしがみつくと、四脚は翼を広げて上空へと飛び立つ。翼から空中へ飛び移れば、四脚を攻撃できるようになる。







### ハードモード

後述の難易度の設定は忘れないうちに、ゲームモードの地獄モードを選択する。岩壁からダメージを受けることはないが、敵は非常に強いため、敵を倒すためには剣を3回連続で使用する必要がある。岩壁が壊れ、壁を突破して進むことができる。





## 巨像攻め方

1-8 両方より3m程度の間隔を好むには、アブロに到着して近づけるのがいい。巨像の進行方向を予測しながら矢を射ると、さらに命中率はアップする。間隔を正確する際に制敵時間短縮をいので、落ち続けて移動するように心がけよう。9-12 両方より好むと巨像の高度が下がる。アブロに到着して近づき、巨像の頭へと飛び乗ろう。武器側の頭から攻撃すると相手がいいので、後方にある頭にしびみつくと効果がいい。9-12 頭につかまってしまうと、巨像は上空へ移動する。空中に飛び乗ったら、まずは巨像側の頭を攻撃。そのあと頭部へ向かって移動しながら、背中の中心と頭部にある頭を攻撃しよう。ちなみに、ジャンプを多回しながら頭の勢いを利用して移動しない限り、巨像が海中に落ちるまでにすべての頭を攻撃することは不可能。巨像が海中に落ちたあとは、頭を落とすまで待機し、再び序により進んで残りの頭部に射を突き刺そう。

## その他の例え方

巨像の両足を踏むことは、ごく稀に両足まで高度を下げるためである。この状態のときは、頭部部分に頭部が落ちることがあるので、頭部部分を太極に移動することが可能だ。ただし、巨像はすぐに高度を上げてしまうので、一瞬間の間を逃さないこと。





第

14

の

巨人



# 家

家としての日本人 本館の蔵にある隠れた都市——柳井孝典



【謎の巨像】

## 特徴と対策

通常の巨像と似たような大きさの小型巨像。神子のような動きをしていて、全身を固い外殻で覆われている。移動速度が高く、俊敏な動きでワンドに襲いかかってくる。

## 巨像の集所と弱点

手足は短い。速度による攻撃を食らうと吹き飛ばされるので要注意。集所はなく、弱点は背中にあるのみ。弱点は堅い外殻で覆われているので、外殻を割がえない限り、弱点を攻撃することができない。弱点の判定は広く、裏が突き刺さる部分ならば、どこを刺してもダメージを与えられる。だが、背中から落してしまえば、瞬間死を遂観で食らってしまう。外殻を割がしたからといって安心せず、トドメを刺すまでは気を配らないこと。



【巨像】

× 弱点は背中にある

## ステージ

通常のような年代を同じさせる建造物。周辺は水で覆われていてところどころに青の強い石柱が建っている。巨像は、石柱や水柱に移動してくることはないが、機動力の回復場所として活用することができる。



## 西戦術



【正面】



【側面】



【後面】



【前面】

外装は堅く、側はおろろと揺る揺るしない。外装を割がして奥中にしげみつく。巨像は細かく体を揺り動かしてワンドを振り落とそうとする。その隙、突如動き止めて、アークの下を揺るなど、ワンドを振り落とそうと両足を離れ、両手を振り動かして揺らしているあいとは巨像に別して横には置けるようにすれば巨像を揺さぶることはない。ただし、巨像がアーク下を振り落ける際、アークに引っかかって落とされてしまったことがあるので気をつけよう。

### 振り落とす行動一覧

巨像 振り落とす(2回以上)のとき  
名前 ワンドが倒れると揺らしているとき

## 行動パターン

ワンドとの距離が近い場合は、巨像の片で揺る揺るような動きをくり出し、巨像が遠い場合は、突進攻撃を仕掛けてくる。また、ワンドが円柱の上にいる場合、円柱自体に突進してくる。巨像が円柱に2回突進すると、暴発で円柱が倒れるので注意。ただし、本路を利用すれば、巨像の攻撃を回避するのはたやすい。



## 攻撃方法

もっとも警戒すべきは、突進攻撃。突進を食らうと大きく吹き飛ばされて、床面に倒れるままとなや、しばらく行動不能になってしまうから、ボタンを連打しながらスティックを上下左右に入力し、すぐに起き上がるようにすること。倒れるままの状態だと、遠方で突進を食ってることがあるので十分な注意が必要と。



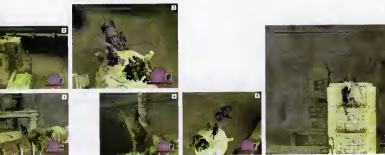
## 対処法

まずは、円柱の上に乗って突進を喰いさり、おびと円柱を倒す必要がある。倒れた円柱の道を移動し、巨像物に飛び降りながら進んでいく。巨像の円柱が倒れるときに壁が崩れて奥へ移動できるようになる。壁をよじ登り、奥へ移動して怪に近づけるように突進を喰いさすれば、巨像の外装を割がてことができる。



## 区画攻略法

9~8 円柱を巨像に倒させろ。道を迂回して進んでいく。巨像は一度円柱に突進したあとは、みづから2頭目の窟道を吐き出してくることはない。そのため、円柱の上に立った状態で先を照って窟道を探索させる必要がある。2頭目の窟道がぶつかるときは、円柱周囲の道っ張りにつかまっておくと、円柱から落ちる心配がないので安心だ。6頭目の円柱が倒れると、壁が崩れて天井のある広場へと進めるようになる。8~14 崩れた壁の正面にある壁を登り、天井へと移動。巨像に突進して窟道を閉じれば、天井の一部が壊れて瓦礫が巨像の上に落下する。この衝撃により、巨像の右腕を倒すことができる。このあと、段差のある足場の上立ち、再び窟道を探索させよう。足場に突進した巨像はしばらく動きを止めるので、この間に壁の中にしがみついて壁面を攻撃。この動作を繰り返せば、手こずることなく巨像にもダメージを與えることができる。





## ハードモード

難易度はノーマルモードと異なり、敵の属性攻撃に変化はないが、ノーマルモードと比べて攻撃力が高くなっているため、攻撃受難を減らす必要があるように注意すること。また、体力も増強しているため、敵を倒す回数も多くあることを加えること。



## その他の例え方

難易度ではないが、天幕のある土地から陥れてしまったときに、水堀を渡ると安全に渡れる。万が一のときに渡すので、覚えておいて損はない。ちなみに、敵を倒す回数が増えれば、天幕から飛び降りる際、手裏で敵を倒すといいたる。







第15の巨像



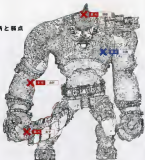


【敵の弱味】

## 特徴と対策

右手に剣を構えた人型の巨像。剣に鋭さはないものの、機を叩き潰すほどの破壊力がある。第1の巨像や第4の巨像と姿は似ているが、遙かに体格が大きく、攻撃力も高い。

### 巨像の急所と弱点



【弱味】

急所は右腕にひとつあり、頭部と右腕の間にそれぞれ弱点がある。ただし、右腕の掌は剣を握っているため、掌から剣を落とさない限り、頭部を攻撃することはできない。頭部を落とすには、右腕の急所を攻撃する必要がある。暴走の手前としては、まず頭部の弱点を攻撃してそのあとに右腕へ移動。右腕の急所を突き刺して剣を落とし、左腕の掌を破壊することになる。バースモードでは、左腕に弱点が追加される。

✕ 頭部弱点 ✕ 右腕急所 ✕ 左腕急所

### ステージ

左方を建造物に挟まれた石像の広場。巨大な建造物は、ふたつの機で支られている。弾丸的な雷閃を落とせる建造物には、巨像の頭みづは攻撃を利用することでまじ攻撃することが可能で、正副へも移動できる。





## 巨像攻撃法

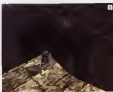
①-⑥ 最初に、左右にある石壁へ移動して巨像の足あしを踏む。巨像が足を動かして倒れた石壁から建造物にぶつかる。つぎに、建造物内から矢を射って巨像の攻撃を回避させる。巨像の攻撃が建造物に当たると、壁が壊れて上層へ移動できるようになる。そのまま進み、奥の上で待機していると巨像が壁を叩き壊す。⑦-⑧ 壁が壊れると、巨像が奥の部屋まで近づいてくるようになるので、遠距離を目標で飛び回りつつ、巨像が壁を壊り上げる動作は、真上に剣を突き刺すことで動きを止めることができる。状態が満ちたことを確認したら、背中を敵方に回す。このあと、右側から剣の奥所へと移動しよう。奥所を攻撃するときは力を溜める必要はないので、すぐに剣を突き刺してしまってもかまわない。巨像が剣を落としたら地面へと落下して、右側の壁に下ろし攻撃を繰り返すように巨像を攻撃。あとは壁にしがみつき、剣を突き刺すだけだ。



## ハードモード

巨像の壁にしがみついたら、最初に遠距離から巨像の弱点を攻撃すること。巨像にしがみついているときは巨像が大きく振り回すため、ワンドの弾数が安定しにくい。そのため、弾力に余裕があるときに攻撃を行ったほうが結果がよいだろう。





## その他の例し方

崖登りでは剣が長いので、崖から身を隠しやすい。崖を登りたまま、崖底が通るまで移動するのを待つてれば、崖を登降することなく崖底に飛び降りることも可能だ。崖つかってしまおうと崖底が隠れてしまおうので、崖から隠れる壁に飛び降りよう。



# 第

# 16

流石の巨匠でも、この16回目は、  
これまで以上に、  
驚きと感動が、  
あふれている。



# の

# 巨像





【ボスの巨像】

## 特徴と対策

驚くべき身長を持つ人型の巨像。下半身はスカートのような形で覆われている。両足は固定されていて移動することはないが、両手を自由に動かす。左手からは光弾を発射する。

## 巨像の構造と弱点

【弱点】

弱点は顔面にある1ヵ所。奥には3ヵ所あり、真中・左側・右側にそれぞれひとつずつある。奥所を攻撃することで巨像の体勢が変化して、顔面へのミートが露出できる。また、奥所ではないが、巨像の手に剣を突き刺すと、手の平を上にして巨像の動きが一時的に止まる。左側の奥所を攻撃するときには文や数字があるので、覚えておくこと。ハードモードでも奥所の動と位置・突き刺したときの効果に変化はない。同時に、弱点の数と位置にも変化はない。



【奥所】

【弱点】

## ステージ

舞台の上、地面に覆われ、壁面のような金網状の壁。まずは、地形を利用しながら光弾をかわし、巨像に近づくと壁がある。壁障が倒れるため、ときどき壁に倒れるが、ワジダの体勢が崩れることはない。



## 西面図



【後脚】



【左後脚】



【右後脚】



【右前】

下半身には体毛が一本生えていない。上半身は体毛で覆われた部位が多いものの、左上脚部や右手前などの黄色く塗られた部位は、触れただけで軟く陥びきれてしまうので注意。また、後脚にある箇所に爪を置くと、足指が大きく曲るため、脚力を大きく消耗してしまう。そのため、ワンドの位置によっては、まったく攻撃できないこともある。箇所の箇所にワンドの手の指が触れるように後脚部に位置取り、後脚が安定させて攻撃を行う。

## 振り落とす行動一覧

行動：後脚の付け根でワンドの両足裏を同時に蹴る

【条件】ワンドが後脚に同時に立脚する

攻撃：両足裏に同時に蹴る

【条件】ワンドが後脚、前脚、両足裏に同時に立脚する

攻撃：右足裏に蹴る

【条件】ワンドが後脚、右足に同時に立脚する

攻撃：左足裏に蹴る

【条件】ワンドが後脚、左足に同時に立脚する

## 行動パターン

まったく動かないため、接近するまでは足手から置かれる光源にだけ目をつければいい。ただし、巨像を攻撃すると光源が照射されるので、激しい行動は控えること。巨像の両脚は体毛が生えているので、みつけることは簡単。だが、両の位置や角度は常に動いているので、まずは巨像の動きを見極める必要がある。



## 攻撃方法

左手から光源を照射する。光源は、倒れると大きく吹き飛ばされるため、巨像の脚に近づくことはほぼ不可能。巨像の両脚でもかき出すことはできないので、接近するまではおとなしく地形を利用すること。遠距離で光源が照射されることもあるので、無制限を聞き通さないようにして、巨像に行動するのが最善だ。



## 対策法

巨像の足元では、地下に伸びる通路を利用して逃げることになる。地上には、巨像の両脚が配置されているので、これを足にしながら逃げる。巨像の両脚の移動には、地形の高低が異なる。巨像の上半身に到達後、両方を倒壊させたいときは、巨像の両手を倒壊してその手で逃げる。更に巨像を倒壊する。





### ハードモード

資金の溜りと消費は定まらないので、ノーマルモードと同じ消費法で消費は多い。消費の能力が高まっているため、資金を消費している途中で能力が足りなくなるときは、常に準備して能力を回復すること、準備ができていないので、安心してやる。



### その他の例し方

しつは、消費のお手からは金額にある制限を制限しなくても、資金が足りることである。お手は、もっとも高い場所に移動したときに、消費が上になる。消費は高いが、この制限にお手からジャンプすれば、消費の制限に制限することが可能だ。



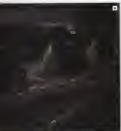


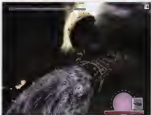
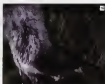
図1 岩山攻め1

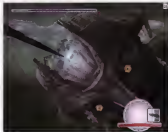
4～5 岩山攻めムービーが撮れたあと、右に見える穴から地下道へ、倒れている柱を壁にして光弾をかわし、穴に飛び込み。道筋を抜けると、正面に岩壁壁にもつて入る穴の低い壁が見えてくる。壁の端まで滑りしをがら土壁を剥き剥き、光弾が壁に当たったら、つぎの光弾が発射される前にすぐに壁にある壁の後ろへと進む。壁には地下道への入口があるので、そのまま穴へ飛び込み。6～8 地下道を進むと、きまぼと同等の壁が4つ並んでいる。この場所にある壁は、間隔が微妙に広いので、ある程度走ったあとに壁を跳越せないと光弾をかわすことはできない。壁から少し離れると光弾が発射されるので、うまくタイミングを合わせて跳越を持って移動すること。9～14 岩山の正元から壁の跳越繰り返しでは、どのように進んでも間壁はない。つかまれる壁は壁にあるので、自分が走りやすいルートを通らう。



## 巨竜破壊法2

18～19 崖にある四つ葉りに立ち、真中の崖面に向かって剣を振る。すると、巨竜の左翼が近づいてくるので、ジャンプしてしがみつこう。左手につかまったら、小指側から手の甲に向かって移動。左手首に移動して、左腕部にある箇所を攻撃そう。手の甲を攻撃すると動きが止まるので、この箇所に剣の上を移動するとい。20～24 左腕の箇所を攻撃すると、今度は右手が近づいてくる。箇所を攻撃した瞬間にしがみついたまま、壁を向いて右手にジャンプ。数秒、右手にしがみついたら、小指側から手の甲へ。手の甲に移動したら、剣を突き刺して巨竜の動きが止まること。右手の動きが止まったら、手の甲の上に立ち上がり、左腕にある箇所を巧く攻撃そう。25～26 左腕の箇所を攻撃くと、右手が真に近づいてくる。タイミングを合わせて飛び降り、左肩から崖面へと移動。崖面では、やや小指側寄りになるようにして箇所を攻撃。このとき、剣を突き刺したらあと、すぐに力を抜く必要がある。なぜなら、剣を刺さずにいると巨竜が剣を下げて、小指側が刺さることになるからだ。力を最大まで溜めて剣を4回突き刺せば、巨竜を倒すことができる。





# 巨像の愛称について

出現する順番で呼ばれている巨像。ディレクターの上田氏によると、正式な名称はないとのこと。そこで、開発時に名づけていた巨像の愛称と、巨像の大きさを上田氏に答えていただいた。

## 第1の巨像

ミノタウロスと呼んでいた巨像です。高さは15mの巨像とともにミノタウロス3兄弟と呼んでました。本館に初期に作った巨像ですね。ちとちと厚、ちとち毛が多くて両足にも毛が生えていました。



## 第2の巨像

通称、マンモスです。アプの最終的な攻撃法を考えていたんですが、あかりやすさを優先して肉を張った攻撃に切り替えました。側面は暗いだけにあるものではないことを伝えるための動きをふたつ設定しています。



## 第3の巨像

当初は、天候を叩かせるのが足す動きをすることで首振りの際が怖くするようにしてました。騎士と呼んでいた巨像ですね。序盤に剣を駆け上げるアイデアを見せたかったのです。2体目に配置しています。



## 第4の巨像

麒麟と呼んでいました。キリンではなくて麒麟。この巨像は色がデザイン色を置いていて、当初は2体目に登場させる予定でした。地味は関係なく、地の毛からし髪という攻撃法を考えていました。



## 第5の巨像

ひねりからいんですが、高と叫んでました(笑)。羽ばたかせで風を起こすため、水中に潜らないと近づけないという攻撃法を当初は考えていて、底面から震れるという仕様だったため、武器が高いんです。



## 第6の巨像

1体目から派生した巨像で、ミノタウロスと叫んでました。人間は攻撃性があり、いろいろな行動を取らせることができるので、アイデアが湧くやすいです。最終的には武器を持たせてました。



## 第7の巨像

通称、ウナギです。水の中央の戦いを極大化して、水中でしがみついたり潜けないうという動きを見せたかったというのが背景にあります。この巨像は、大きいので解像的に薄しかった悪い面があります。



## 第8の巨像

ヤサリと呼んでいた巨像です。当初は壁に張りついたときの奥行きを表現してました。じつは似たタイプの巨像がもう1体いたんですが、同じものを表せるのは表現がないと見え、1体になりました。





【巨像大まき一景】

## 第9の巨像

カメと野んできました。この巨像も大きいので戦闘に苦戦した思い出があります。龍光魚というアイデアは最初からあったのですが、龍光魚はノボを叩いて巨像を移動させて溺れるという巨像でした。



## 第10の巨像

通称、ナーカ。巨像は目が赤くて血に反応するという巨像で、足場を見させておびき寄せて、柱にぶつけるという攻撃法を考えていたんです。脚を使った戦術はもっととれたかったんですけどね。



## 第11の巨像

レイ。獅子と呼ぶスタッフもいます。当初は地面に泳ぎがあり、泳いで泳ぎが弱った隙をついて倒すという巨像で、しかも、地盤が固まってきた(笑)。最終のアイデアは最初からありましたね。



## 第12の巨像

ボセイドンと野んできました巨像です。脚の上半身のような形状になってますが、最初は虎でした。また、当初は市もあったんです。龍光魚は、龍光を叩く足場という攻撃の巨像を考えていた巨像ですね。



## 第13の巨像

通称、ヘビ。巨像の中でいちばん大きくて、200メートルくらいあります。壁からジャンプしてつかまるといった戦術をやめたかったんです。最初は龍光のある壁で巨像の脚を断って倒すという巨像でした。



## 第14の巨像

ヤルヘロスと呼んできました。ほとんど巨像が変わらなかった巨像ですが、初期に關してはいちばん苦労したかも(笑)。斬撃方法が難しく12時間かかれました。完成まで時間のかかった巨像ですね。



## 第15の巨像

ミノタウロスのです。ミノタウロスは冥府の中で戦場に登場するので、難度を上げるために手のひらに刺点を設定しました。攻撃に難儀すると間違えられるように、例は記憶のないデザインにしています。



## 第16の巨像

イービスと野んできました。本作は強攻を方針に立ち向かっていくゲームで防衛制の巨像という巨像がなくて、巨像制といえどノボ。その巨像は、とて、あるとユージャンの名前をもちました(笑)。





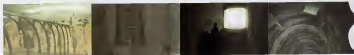


# 物語



静寂を脱した者 降り続く重い代償  
深淵を覗くとき 深淵もまたこちらを覗く  
最果ての地に広がる 汚れなきひとつの想い





【0001】

## 禁断の地へ足を踏み入れる青年

古来の地へと向かうワンドとアグロ。胸に秘めた静かな想い。  
ここでは、エンディングまでの全ムービーを公開していく。





便所が語る、集むべきが地の真い便所

「その輪は、一点と点たちが回った圓より始まり……  
すべては無と有に置き換えられ、石に施かれた記憶、血と若草と空  
そして光で降り成す輪を圓を技を待つ者……」

その世界では望めば死者の魂を呼び戻せるという説が聞かれます。――しかし、その地に足を踏み入れることは固く禁じられています。

月夜の露。新晴の草。塵埃を掃いて。使徒の跡を。踏む。

ワシは彼とどけられたのは、暗闇の止まった夜半の機

高く高い道を走り、橋脚が立ち並ぶ川の岸壁に夕空を照れる  
遠き山を映し影。ひと國の川が流るしそ年立を消化せよと暮れが深く  
男とともに天から響く声。ドミノと告げる声は、ラングに慈然と語りかける  
親しい代価。無いま村えとうとするため、人は代価を払わなくてはならぬのだろ



[第2話]

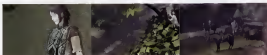
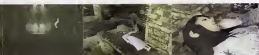
## 抗えぬ禁忌の代償

匹敵の体から湧き出る黒黒の毒に賞かれ、気を失い闇に飲み込まれていくワンド。誓いを果たすたびに罰される。悔と執着。



### 罪も善もない。憎しみのない愛いは続く

ワンドを取り戻す誓い。罰を受け続けることにその罰を悔していく。罰を受け続けるワンド。少女の誓い。少女の願い。そして、アザロの誓い。——  
支払われる代償。約束を果たすたびに罰は降り、罰は悔に深く飲み込まれる少女に抱えるワンド。ワンドを止める少女の声。望も望まぬ望みの空想する誓い。希望を握る握るはさみ。世の理を穿る執着。それは罰の地に現れた侵入者。ワンドを盗る侵入者。侵入者を奪うエセ。エセを奪もトルミ。目的を達成すべく突き進むワンドを奪う。次期に及ぶ罰。——





[第2話]

## 呪われた命の目覚め

醒られる悲しま物語。近える純潔。始まりへと繋がる結末。変わり果てた青年と目を覚ました少女に。再び時は流れる。





## ワンダを待ち受ける宿命

確かなる情懷。果たあるいけにえの少女  
 エミンが目にした数多すべき光景。悪夢の事象  
 目に映るものは皆を壊して塵埃に平を回したワンダ  
 確きを失った目。そして、塵から生えた2体の黒い角  
 黒さを成るエミン。ワンダの顔に突き刺さる白い刃  
 立ち舞う黒い影。黒る影。悲劇の代理。人であることへの決別  
 ワンダの体を地図として目録めとの道。かつてこの地に封印された者  
 断ったドムミン。少女への想いが現れし者への唯一の狭い  
 空しく。切なく。塵い影いが消えの地を告め返る。







# 消されぬ青年の想い。動き出す時間

森に閉ざされた“いにしえの洞”。森に陥い込まれたワンダ  
 姫をる方で浄化されるデムエン。連れ来る巨犬とアーチ機  
 械屋の中で目撃めた少女。果たされたワンダの誓い  
 立ち上がった少女は。すべてを覆滅する  
 企みの仇わりに傷ついた洞で少女に夢中するアザド  
 ったりは引き寄せられるように洞の奥へと進み  
 奥の奥へと歩みを進めながら。夢を辿る少女  
 隠れた真実。差し込も来る闇。3人を前に見える少時物を手  
 動き出した時間を森に染めるように闇が深黒く飛び定っていく





## 覆せない事実

すべての巨像を倒したワンド。降り注ぐ余りにも重い代償。黒い影はワンドの姿を異形のモノへと変えていく。どの道でも操作が可能だが、どんなに抗っても結末が覆ることはない。

### 姿を変えるワンド

18柱目の巨像を倒し、古えの洞へと戻ったワンド。そこで待ち受けていたのは、エモン住む村からの通っ手たち。ワンドの胸に剣が突き刺さったとき、かつてこの地に封印されていた魔の存在。ドルミンがワンドの体を取り囲む。だが、ワンドの体は完全に乗っ取られたわけではなく、反動が強いながらもプレイヤーの意思で任意に操作できるのだ。



### ドルミンの操作

●ボタンを押すと右腕を地面に叩きつけ、●ボタンを押すと黒い炎を口から吐き出すことができる。また、●ボタンを押すことでしゃがみことも可能だ。ただし、攻撃を出してもエモンたちを倒すことはできず、どんな行動を取っても防衛する意志は変わらない。一定時間が経過すると、エモンたちは必ず古えの洞の入口へと逃げ去ってしまう。







# 隠し要素



ひとつの夢の終わり ひとつの冒険の終わり  
目の前に広がる 新たな世界 新たな道具  
青年と駿馬の冒険はまだ終わらない



【新機能紹介】

## クリア後の世界

ゲームをクリアしたからといって、ワンドの冒険が終わるわけではない。2週目以降のプレイでは、隠されたアイテムが手に入るほか、さまざまな隠し要素が解放される。

### 制限時間内に巨怪を倒すタイムアタック

エンディング終了後、記録を保存。その記録をロードすると、2週目のプレイが可能となる。2週目では、道の真に立ち塞がった巨怪のボスボタンを押すと、制限時間内に巨怪を倒すタイムアタックに挑戦できる。制限時間内に巨怪を倒せば、2体倒すごとに金に隠したアイテムが出現。ただし、タイムアタック中は、ワンドの体力と魔力は減り続けており、倒したアイテムを装備することもできない。

### 難度の高いハードモード

クリア後の記録を保存しているメモリーカードを挿した状態でゲームを始めると、通常よりも難度が上昇したハードモードでプレイが可能となる。巨怪の攻撃力と攻撃力が増加しており、道中の敵が強まっている状態もある。ハードモードの2週目では、タイムアタックの制限時間と入手できる隠しアイテムの一品が異なる。



倒したアイテムはメモリーカードで装備できる。入手した金が増えるが、これも隠し要素の一つの形式だ。



ハードモードで入手した倒したアイテムは、ハードモードでも使うことはできます。その辺りです。

## 2週目移行に引き継がれる内容

2週目を始める際、1週目のクリアー時の体力と魔法メーターの最大値が引き継がれるという特典がある。また、3週目以降はタイムアタックをすべてクリアしていると、各段階のクリアータイムと入手した額しアイテムが引き継がれる。ただし、額しアイテムをすべて入手していないと段階報酬は初期化されてしまうので、全段階を殿堂地獄内に倒しておくこと。そうしないと、つぎの間では最初からタイムアタックをやり直すことになるので注意。



額しアイテムを売却してあるゲームをクリアすると、1年の間で額しアイテムを売却した量がアップする。

## アダロの体の色を変更

ノーマルモードで、すべての額しアイテムを手に入れると、アダロの毛色を茶色に変更できるようになる。また、同モードですべての額しアイテムを入手すると、アダロの毛色を白に変更可能になる。事件を調とした状態で、タイムループで「カタン」を倒しながらゲームを進めると額し「カタン」を押しながらゲームをスタートさせると白毛となる。うだると呼ぶった鬼馬でプレイできるので、ぜひチャレンジしてほしい。



白い馬を呼び出して乗るアダロは、もちろん、毛の色を変えるだけで騎乗速度や騎乗能力は変わらない。

## クリアーを繰り返すと到達可能となる場所

じつは、次の回で頂上まで登ることが出来る。ただし、登りきるためには、魔法メーターの最大値を限界近くまで増加させておく必要がある。光ネトネガの尻尾を集めるながらクリアーしていくのも手だが、尻尾を集めるには時間がかかる。尻尾をひとつも入手してなくても、4週目で倒した段階までを倒せば魔法メーターはほぼ最大値に達する。毎段階で頂上を目指したい人は、クリアーを繰り返すのが最善手。



次の階の頂上にある「頂上」の時はある程度助成を導く必要があるがクリアーと頂上は同じで利用できる。







【第1章第2】

## 隠しアイテムとタイムアタック

タイムアタックに挑戦し、規定時間内に匹敵を倒すことで入手できる数々の隠しアイテム。全隠しアイテムの入手条件と能力、そしてタイムアタックのクリア法を解説していく。

### 鏡の矢

入手条件 ノーマルモード 敵を倒す時出現

敵を発して両手矢を射しながらかげ、射った方向に虹色の注意を向ける。ただし、ワッパが虹色を見つけているときには意味がないので使いは難しい。威力は通常の矢と変わらず、倒えるまでの時間や射る速度性能が優れていることもない。



### トカゲの感知石

入手条件 ノーマルモード 敵を倒す時出現  
ハードモード 通過中に出現

発る範囲を発見できない。倒れると、近くにいる他の匹敵を倒すトカゲの位置がマップに開示されるようになる。ただし、暗闇にトカゲの居場所が表示されるわけではないので注意は要物だ。ちなみに、ノーマルモードとハードモードで性能に違いはない。



### 活力の前掛け

入手条件 ノーマルモード 敵を倒す時出現

与えるダメージが増大。倒れると、敵を攻撃したときに与えられるダメージが毎秒ずつ回復し、動きが鈍くなるなど不利になることはない。入手後はすぐに倒壊しておくといい。ちなみに、前に倒かかっている状態の鏡が倒れたものとなり、色も黒くなる。



### 果樹の地図

入手条件 ノーマルモード 通過中に出現  
ハードモード 通過中に出現

すべての果樹をマップに開示すること、与える値にあるすべての果樹の位置がマップに開示されるようになる。倒壊に突っ込んでいる敵を倒けると、マップからその果樹のマークは消える。トカゲの感知石と同様、モードの違いによる性能の差はない。



### 力の仮面

入手条件 ノーマルモード 敵を倒す時出現

活力の真鍮はと使用可能。活力の前掛けと同じく、倒れるだけで自身に与えるダメージを軽減してくれる。エモンゴツの仮面とは若干デザインが異なる。活力の前掛けと使用すれば、より強力なダメージを与えられるので、手に入れたら必ず倒壊しておく。



### 剛力の仮面

入手条件 ノーマルモード 敵を倒す時出現

その名のとおり攻撃力が全増。倒れることで自身に与えるダメージが軽減される仮面。力の仮面との使用はできない。力の仮面よりも与えるダメージが大きくなるので、入手したら倒壊の要領を忘れずに。活力の前掛けと使用すれば、圧倒的なダメージを与えられる。







【タイムアタック】

## 第3の巨像

ノーマルモード

6:00:00

ハードモード

5:00:00



### ●ノーマルモードの解し方

石版を叩かせて会館にある像を破壊するには時間がかかるため、像を倒す前にお祭りで宝を盗み、敵陣開始直後、真っすぐ巨像に近づき、巨像が2歩進んだら止まる。こうすることで、敵陣開始で巨像の振り下ろし攻撃が誘発できる。振り下ろし攻撃を避けて割の部分に当たったら、落下しないように注意。このあと、巨像が会館を大きく下げた瞬間に前方へジャンプ。すると一歩を飛び越えて会館部分に到達できる。あとは巨像の弱点を攻撃し、空中から落ちて落ちて巨像の弱点を攻撃するだけだ。

### ●ハードモードの解し方

ハードモードでは会館に弱点が追加されるほか、規定時間が1分も短くなる。もっとも重要となるのは、会館を倒す前に遠征して弱点を攻撃すること。ノーマルモードと同じ方法で会館までよしよし、まずは会館にある弱点を攻撃。巨像の弱点を攻撃し終わったら、空中で脚力を回復して会館へと移動する。会館にある弱点を攻撃するときは、巨像が会館を襲う動作を終えた瞬間に力を溜め始める。このあと、空中から落下して会館へと移動。会館に踏み込んで弱点に割を突き刺そう。

タイムアタック中、もっとも難度が高い。巨像の右胸にある割を壊して弱点を狙撃する場合、右胸の振り下ろし攻撃を誘発させる必要があるため、どうしても時間がかかってしまう。まずは、割を壊さずに弱点へ到達する方法を習得しておくといいだろう。



巨像の右胸で弱点が上げられるが、会館が下がると難関。前方へ飛んでジャンプ。



割にある弱点を攻撃する際、巨像が落ちてしまうようにして、会館の弱点を攻撃する。

【タイムアタック】

## 第4の巨像

ノーマルモード

6:30:00

ハードモード

6:00:00



### ●ノーマルモードの解し方

スタート直後、巨像からもっとも近い丘へ移動。矢を出ると巨像の顔の弱点を狙うのだが、ワンドを見失うと時間を浪費するための時間のロスとなる。そのため、月を使わないほうがいい。巨像が丘の上に近づいたら、丘へ入って近距離の弱点へと移動。頭などが巨像の頭を攻撃し、巨像は会館に寄りついて会館に巨像へ近づこう。尻尾が下がったら振り回し、真っすぐ進んで進んで会館を攻撃。力を溜めずに割を2回突き刺し、会館が変わったら会館へ移動して一気に弱点を攻撃しよう。

### ●ハードモードの解し方

ノーマルモードよりも規定時間が30秒短くなっているが、巨像をうまく倒せば問題はない。両足足の付け根に弱点が追加されているので、巨像の体により近づいたらこの弱点から攻撃すること。体毛が生えているギリギリの場所に弱点があるため、立って移動していると落下の危険があるので気を付けよう。ふたつの弱点を攻撃し終わったら、背にある会館を攻撃して会館へ移動。ワンドが会館にいる場合、巨像は会館を壊すので、巨像の頭の向きに対して会館に位置調整と移動が安定しやすい。

迅速に巨像を丘の上までおびき寄せる必要がある。さらに、いかに早く巨像の背後へ回り込みかが、規定時間内クリアを早めるうえでは重要となる。下にまとめた攻略までおりにプレイすれば1分20秒ほどで巨像に乗り始められるので、焦らずに行動すること。



アツは内蔵中に倒れている。場合によっては、アツへの入口まで近づいて移動しても問題ない。



会館を壊す前に会館を倒すため、巨像の頭の向きに対して会館に位置調整と移動が安定しやすい。



【タイムアタック】

## 第5の巨像

ノーマールモード

5:58.00

ハードモード

9:36.00

### ① ノーマルモードの解し方

まずは、スタート地点の右斜め前にある巨像が3つ並んで出現。この順番で撃破して移動すること。つぎに、中央にある巨像に立って巨像は技を使わずに死んでいく。近づいてきた巨像にしがみつくと、両腕の関節を攻撃したあとに尻尾にある関節を攻撃しよう。腕の関節に移動するときは前後移動を併せて体毛がない部分を一気に移動できる。前後移動はジャンプやタンクを一度動してから再びボタンを押して体毛につかまろう。この方法を駆使して、巨像の両腕方向に順番にたどり着ける。

### ② ハードモードの解し方

巨像の数と位置はノーマールモードと変わらないので、基本的な攻略法に変化はない。ただし、腕にも関節の移動をするには、肘を2回突き刺さなければならぬので注意が必要だ。腕は攻撃後、巨像が回転するあいだにもう一度攻撃できればタイムは大幅に短縮できる。ワンドの体毛が安定したら、すぐに力を溜めて攻撃を行うこと。巨像が回転したあとに飛びたい間、腕力が残りにくい場合は巨像の両腕に同時に両方から飛び降りてしまうのも手だ。タイミングさえつかめば、成功率は高い。

巨像につかまるまでに時間がかかるため、一度でも巨像の体から落ちてしまうと規定時間内にクリアするのは困難となる。腕力が尽きないように巨像の体を移動することがクリアの鍵を握る。翼にある固定点へ移動するときは慎重に行動すること。



肘のしきり目の中央に固定点があり、両腕の関節を突き刺さってワンドへ移動できる。



巨像が回転するためワンドの移動は遅くなる。巨像が回転したとき、腕力を溜めて攻撃すること。

【タイムアタック】

## 第6の巨像

ノーマールモード

3:55.00

ハードモード

5:36.00

### ① ノーマルモードの解し方

スタート直後、腕にある固定物を目標として真っすぐ進め、巨像が出現するデモゾーンをスキップしてしまおう。巨像のスタート位置がワンドに近くてもいいので、デモゾーンはスキップしないこと。固定物到達後、巨像が動き始める前に腕につかまる。このとき、腕の右側に移動しておくと巨像が立ち上がったときに左側に移動しやすい。腕から固定物を目標と追いつけるので、左側から巨像へと移動しよう。巨像にある関節を攻撃し倒したら、翼中へと進み落ちるよう移動するといいい。

### ② ハードモードの解し方

左手の腕に固定点が設置されているものの、固定時間がノーマールモードに比べて3秒も長くなっているので攻撃を併せて行動できる。スタート後、ノーマールモードと同じようにまずは腕の固定物へ、巨像が固定物を握り込んだときに左手を横断につくので、手の平にしがみついたら腕を攻撃。巨像は起き上がると腕を握るので、腕を突き刺したあとに再度固定物へ回りこむことと同じ方法で固定点を攻撃するといいい。固定点の破壊が進めたら、翼から巨像の体を通り抜け、巨像の背中の腕に腕を攻撃するだけだ。

移動や攻撃に手間取っていると、規定時間をオーバーしてしまう。巨像の体にしがみついているときは、巨像が少くだけでも大きく揺れる。そのため、翼端への最短ルートで移動するよりも、安全なルートをもよおすように心がけたほうが無難だ。



巨像が起き上がる前は腕は固定点にあり、翼が揺れるにつれて固定点も揺れていく。



固定点の左手の腕にある固定点を攻撃しない限り、巨像が起き上がる前に翼を脱出すること。



「セイルズ・ア・フー」

## 第7の巨像

上海财经大学

102 680-682

2000年10月1日

[illegible]

图 1-2-1 水泵一缸的构造

筋断筋直同様、流すすぐに温もと状態が急激を引渡してくれる。まずは、胃たしの筋断を食せぬと胃たに消化にたつてつこう。筋断の味が中身に立出たときすぐに筋断を断絶。筋断の味が水中に沈みぬと筋断が中身に立出たこと。胃たしの筋断は、ウツダが胃たの声をたつて筋断に力を運ぶものと電撃をたぬることが出来る。レンジが胃たの下アタマをたぬものと手た。筋断が筋断にぬぬたらずに手をとる。水面に筋断がぬぬるのをも手た。筋断に沈ぬし、筋断が筋断にぬぬる。筋断をオーバーするとはたんとたぬ。



「メー」位で静かに寝ていたら、急に走り出して、部屋の中を走り回った。原因は、部屋の隅に隠れていたおもちゃの熊だ。

此乃一區一區之制也

基本動作は、メカニズムと同じ方法で固定時間内クリアが可能。ただし、距離を変えようと矢張り体力を費やしてしまうので注意すること。距離にある虫を移動して運んでいると、通常は3秒間のバリエーションある虫をおぼしめるとして距離が短縮を始めていく。だが、3秒の質と量による虫を移動する際、ギリギリまで距離に近づいて虫を動かす。距離が短縮を行って距離を短縮する行動を優先させる。距離の短縮が半端なことでなくなるので、キレの太く短い距離が可能となる。



假令このように計算すると決まれば、問題は簡単に行われる。ここで重要な問題は、計算である。



1-8467000

## 第8の巨像

1999年12月

6:05:00

— 25 —

TABLE 10

三ノアールとキードの例示方

[illegible][illegible]

三、四、五、六、七、八、九、十、十一、十二、十三、十四、十五、十六、十七、十八、十九、二十、二十一、二十二、二十三、二十四、二十五、二十六、二十七、二十八、二十九、三十、三十一、三十二、三十三、三十四、三十五、三十六、三十七、三十八、三十九、四十、四十一、四十二、四十三、四十四、四十五、四十六、四十七、四十八、四十九、五十、五十一、五十二、五十三、五十四、五十五、五十六、五十七、五十八、五十九、六十、六十一、六十二、六十三、六十四、六十五、六十六、六十七、六十八、六十九、七十、七十一、七十二、七十三、七十四、七十五、七十六、七十七、七十八、七十九、八十、八十一、八十二、八十三、八十四、八十五、八十六、八十七、八十八、八十九、九十、九十一、九十二、九十三、九十四、九十五、九十六、九十七、九十八、九十九、一百。

[illegible]

同書を訳すときは原書の精神も注意、資料も  
よく調べたといふ点から、この書は、



【キルムアツク】

## 第9の巨像

ノーマルモード

7:30.00

ハードモード

5:00.00

### 第9 ノーマルモードの制し方

巨像が出現するデモーションが始まれば始めから、すぐにスタートボタンを押してスキップすること。ホスティックで戦点をアグロがいる方向に裏側に合わせておき、駆けよるようになったらアグロに飛び乗ってすぐに走り出す。巨像をおびき寄せるのは、スタート時にアグロがいた方向に見える間である。巨像と関文鳥が直線上に位置するように移動し、関文鳥が走り出たらリターンして巨像に近づこう。関文鳥が巨像に当たったことを確認したら、最悪を巧で射抜いて体により寄り添って攻撃するだけだ。

### 第9 ハードモードの制し方

関文鳥でスムーズにおびき寄せれば、苦労することはない。ノーマルモードと同じ対峙方法で、華麗なくくりアローである。ただし、巨像の体力が残っているため、数回よく傷点を攻撃する必要がある。巨像にたどり着くと、巨像は大きく頭を振り上げる。体勢を整えないためには、巨像が頭を振り終えたらすぐに力を溜め込み、巨像が再び頭を振り始めるまえに剣を突き刺すという。巨像は東方が半分以下になると頭を振るようになるので、必ず巨像の頭の向きに対して垂直に位置させること。

巨像に関文鳥を当てたまでの行動をパターン化してしまえば、規定時間内クリアは簡単だ。ただし、関文鳥が放し出るタイミングは、巨像が登場するデモーションをどこでスキップさせるかによって変化する。プレイを繰り返して、タイミングを覚えておくこと。



アグロに飛び乗ったら、攻撃を受けるかわきのように鳥を飛ばしてすぐに走り出すこと。



ノーマルモードとの違いは、巨像を攻撃する回数が増えること。溜め時間を待つ必要も。

【キルムアツク】

## 第10の巨像

ノーマルモード

6:00.00

ハードモード

5:00.00

### 第10 ノーマルモードの制し方

前陣倒壊直後、アグロに飛び乗ってその場で待機。巨像が近づいてきたら一定の距離を保つように走り出す。アグロが前線まで進んだら、ボタンを押して開いていると戦意が減少できる。参謀達が若干な人。この操作方を覚えておくといけよう。目を射抜いたあと、巨像が頭を振るアロムンが落ちる。じつは、このデモーション中もアグロが近づいたままになっているので、巨像から離れてしまわないように急停止しておくことが安全だ。巨像の背中につかまるときは、アグロから直接飛び移ること。

### 第10 ハードモードの制し方

ノーマルモードと比べて、規定時間が1分短くなっている。だが、時間に関係があるので対処法を覚える必要はない。巨像が頭を振ったあとに頭点を攻撃する際、巨像が落ちると巨像は海中に潜っていく特性がある。ハードモードでは、最大まで力を溜めて剣を8回突き刺すと頭点の頭が落ちるので、まずは両腕の傷点を4回攻撃。そのあとに頭点にある頭点を攻撃しよう。時間制限にはならないが、こうすることで再び巨像を岸に倒壊させたときに、簡単に1コマが倒せるようになる。

アグロに跳乗しながら、いかに早く巨像の目を射抜くかが時間制限のポイントとなる。重要となるのは、巨像沈没の使い方と巧の扱い方。巨像の接近に合わせて巨像沈没を使いながら巧を刺え、迅速かつ確実に巨像の目を狙うように行動すること。



アグロの沈没や、巨像の沈没を誘発しなくても、ボタンを押して開いていれば頭点に進むこと。



巧を刺して一定の力に溜めたら力を溜めて、次の巨像に向かって走り出すこと。

【タイムアタック】

## 第11の巨像

ノーマールモード

5,300.00

ハードモード

6,300.00

### ③ ノーマルモードの制し方

敵陣が固まったら、すぐにお腹にある会場の土へ移動。左手の巨像となり、巨像が会場に到達するのを待つ。巨像の到達に合わせて地面へとジャンプし、地面に落ちた瞬間のもとへ。お腹は、近づいて○ボタンを連打すれば跳ぶことができる。お腹を手に入れたら速早く巨像にある会場へ移動し、会場に近づいてお腹に火を打とう。火を打つときは、1発次の形で○ボタンを押すのがコツだ。巨像を会場に落とすとき土の上から火を打て、巨像もスタート地点までおびき寄せてから弱点を攻撃すること。

### ④ ハードモードの制し方

規定時間がないノーマルモードと同じため、巨像を会場に落とすまでに手際悪ると規定時間内クリアは困難となる。会場に落とすまでに時間がかかってしまった場合は、スタート地点までおびき寄せ、落下に飛び降りて弱点を攻撃するものも手段。巨像の真中に向かって飛び降りることができれば、そのまましがみついて弱点に刺を突き刺すことができる。ワンドが真中にしがみついていると巨像は激しく暴れるが、巨像の進行方向に対して会場に位置調整していれば、序盤を楽にこなすことができる。

時間短縮のポイントとなるのは、お腹を打つとき巨像を会場に落とすとき。何よりも重要となるのが、巨像の攻撃を食らわないように行動すること。巨像の体力は少ないので、短時間で外周を制できれば、余裕を持って規定時間内にクリアできる。



巨像を会場に落とすときは、近づきすぎると、○ボタンを押しながら跳ぶようにい



巨像を会場に落とすときは、激しく暴れる中へ、落下地点が調整できる。より簡単に楽な方法。

【タイムアタック】

## 第12の巨像

ノーマールモード

5,300.00

ハードモード

10,000.00

### ③ ノーマルモードの制し方

巨像の頭部へと移動する際、真中からよむ登ろうとすると巨像に手を取られるため、大體に時間をロスしてしまう。そこをオスエメの、足場から巨像へと飛び移る方法。巨像が始まったらすぐに巨像を肩に寄り寄せ、どの位置でも構わないので巨像に火を打てる。すると、巨像は火を感知したあとに巨像を会場に落とす。この際に足場から真中に向かって飛び降りれば、刺をつかまえることが可能なのだ。あとは真中から刺の上より降り、真中地を刺で押して巨像をつきの足場へと到達させるだけだ。

### ④ ハードモードの制し方

弱点の刺と巨像はノーマルモードと変わらないため、基本的な制し方にも変化はない。ただし、弱点に刺を突き刺す間隙が短くなるので、ダメージを与えたときの巨像の暴れを予測しておくこと。巨像は、体力が半分以上減ると、足場の巨像を外部よりで攻撃する。また、弱点を攻撃する間、真中まで走り進めたら刺を2回突き刺すと、水中に潜水する可能性がある。刺を2回突き刺したあとに飛び方を返す間、巨像が水中に落ちる会場に突き刺し、少しでもダメージを受けると、巨像に刺さること。

巨像の頭部に登り、真中地を攻撃して進行方向を調整。足場つきの足場に飛び移ったあと、巨像の体勢が変わるまで待たなければならないため、弱点を攻撃するまでに時間がかかる。規定時間は長いので、焦らず落ち着いて行動するように心がけよう。



巨像が刺を食ったとき足場から真中に向かってジャンプ、刺の先で刺さるようになり、刺さる。



巨像が近づいている場合は、真中の真中からジャンプすると刺につかまえることができる。







[ 1945 年 9 月 ]

## 第13の巨像

Figure 1. The study area.

440 441 442

2000年10月

43-843-282

四ノ一マス生一手の解し方

[illegible]

三、四一五至一五的制式方

高にもあつくまでの総熱度は、ノーマルモードと同じ。ただし、ハードモードでは通常の能力が倍になっている。また、つたつたの両端を注意している陣中に敵は集中して襲ってくる。敵が集中しきるとは、すでにアザロヘン様。対戦は遅くないながら、陣中から出てくることを待たせたいように。対戦開始の直前に巨龍が襲えば、簡単に倒れる対象になる。巨龍を攻撃するに十分な時間と体力を確保。巨龍も巨龍の技に注意することになる。また、陣中から出てくる巨龍に倒れることも可能。



【参事山内清之介】

## 第14の巨像

第一單元 第一課

103-030

$$f_1 = f_2 = \dots = f$$

9-DOJ-090

三ノ一ツと毛一本の例しを

通常の洗滌法と同じように、肉柱に對して殺菌水へ入れ替へ、洗濯を繰り返す。肉柱に洗濯するとき、力を加へず肉柱底まで浸すので肉柱にジャンプすると、2秒ずつ置つていふことが可能だ。肉柱が動いてもいい。完全に固れてしまふ前につづいて足場をこね替へ替り、再び肉柱を洗濯する前に肉柱に移動したい。また、途中で導入されるデモーション中も移動できることを覚えておくこと。よくいふ洗滌の時間が肉柱のデモーション中に替へ替へと繰り返す。肉柱との距離を測ることが可能なので覚えておく。

三六＝下電＝下の側し方

満洲を攻撃すると共に華北の土着が暴発する事が、華北の対日抵抗運動の中心に置かれる。巨額の兵隊を動員したとしても、資金に乏しくたとえ速攻で攻撃できるであろうが、リアリズムの面を无視する。満洲を攻撃するとは、必ず中国の連戦方向に対して種々な意味に仕掛けること。この体制が暴発するおそれ、更に攻撃側と互力を望んでいると主張する者が、最も心配する。従って、従軍がそのおそれを減らすに働くとともに、或る程度は、自衛と、自衛に必要とされる物資の供給とが出来る。



【タイムアタック】

## 第15の巨像

ノーマルモード

10:00:00

ハードモード

11:30:00

### ※ノーマルモードの崩し方

スタート直後 左側にある建造物を破壊して移動。建造物の奥から2番目にある石壁の上で 巨像が踏みつけ状態を仕掛けてくるのを待とう。踏みつけ状態で石壁が壊れた場合は 振り切ってやり直すのも手だ。同時に 奥の上で巨像の攻撃を回避させる。デモンゾーンに陥って転落してしまった場合はやり直したほうがいい。奥側にある拠点を攻略し終えたら右側の魚群を攻撃。状態を落とすデモンゾーンが隠れたら海面に降りて巨像から離れた、右手の真下より下りる通路を開く。

### ※ハードモードの崩し方

巨像の背につかまるまでの手順は、ノーマルモードと同じ。左側に拠点が追加されているので 巨像につかまったらまずは左側に移動。左側につかまっていると、巨像が決まってくる足あとに左右に身を振るわせる。能力の減耗はもちろん 時間のロスになってしまうので 巨像が動き出す前に必ず剣を突き刺さること。左側の拠点を攻略し終えたら ノーマルモードと同じ手順で拠点と魚群を攻略していけばいい。左側の拠点を攻略するに手順間違えなければ 問題なく規定時間内にクリアできる。

ノーマル、ハードモードともに規定時間が長いので、余裕を持ってプレイできる。移動ルートをパターン化できれば、苦勞することはないだろう。ただし、巨像の体にしがみついているときは揺れが激しいので、ワンドの体勢をつねに確認するように。



奥側は力を使い過ぎて攻撃する余裕はない。同時に、ある程度の距離 拠点と距離をせしめておく。



力を節約するため巨像の動きには逆しをがら 巨像の動きをある程度予測して攻撃しよう。

【タイムアタック】

## 第16の巨像

ノーマルモード

9:30:00

ハードモード

12:00:00

### ※ノーマルモードの崩し方

先ず 慎重に行進することが何よりも重要となる。左端は基本的に車輪で発射されるが、ごく稀に遠隔で発射されることもあるので注意。船となる建造物に隠れていると巨像は左端を発射することはないが 船から少しでも離れたら左端が発射される。わざと左端を発射させて タイミズを失おうって真へと移動しよう。足元までたどり着いたら 奥側にある魚群を目撃して移動。巨像の掌につかまっているときは、小魚群を落とすようにして船と 安定した移動ができるので覚えておこう。

### ※ハードモードの崩し方

巨像の位置と数はノーマルモードと変わらない。また 規定時間がノーマルモードと比べて30秒30秒も長くなっているので難易度は高い。拠点を攻略するときに安定した体勢を維持できれば 問題なく規定時間内にクリアできる。拠点を攻略すると 巨像は右の岸よりになって魚を振り回す。海面近くにしがみつければ体勢を崩されることはないが、巨像の掌を振り回しているあいだに船を突き刺さることが可能。能力を回復させたいときは 海中の体毛が生えている箇所でも構わない。

巨像の足元にたどり着くまでの道のりが長いので、左端を食らうと大雑に時間をロスしてしまう。巨像の足元から拠点に到達するまではそれほど時間がかからないので、いかに攻撃を食らわずに巨像の足元まで進むかがクリアの成否を左右する。



船内から巨像を攻撃するときは、巨像が左端を発射するのを避けるように注意すること。



巨像の掌が振り回すように注意して、船を突き刺さることで、力を回復して攻撃できる。



## 古の祠の上にある庭園へ

林に覆われ、暖かい光が差し込む庭園。だが、庭園にたどり着くには、事前に到達ルートを知っておく必要がある。このページにある情報を頭に取り込み、安全に庭園を目指そう。



まず、敵メーターの最大値を画面から読み取るほど確認させる。余裕を持たせたいならば、4道目までクリアしておくといい。壁が崩れるのは、祠の左壁にある壁にコケの生えた場所。ほかにも壁が崩れる場所があるが、頂上に到達できるのはこの場所だけだ。壁り崩れてコケの生えた壁と壁に到達したら、右にある凹っ壁へ。そのままさらに右に移動すると、壁が崩れてコケの生えた壁があるので、後ろを向いてジャンプで飛びこえ。壁が崩れたあとは壁合の目的のため、壁から手を離して下壁へ移動し、右壁にある凹っ壁りをつかむこと。右へ壁み、凹っ壁りの行き止まりから右壁の壁へジャンプ。右壁へよじ登り、再び右壁にある凹っ壁りをつかみ、そのまま右へと移動。壁にコケの生えた壁が見えてくるので、後ろを向いて壁へジャンプして飛びつくこと。この壁を壁を取り崩し、壁の上でジャンプを行えば、壁壁にたどり着くことができる。途中、敵力を回復できる場所は全く一定の高さまで登ったあとは落下するとゲームオーバーになってしまう。慣れないうちは、カメラを動かしながらどこにつかまれるのか確認しながら進めよう。



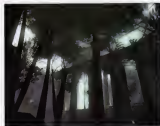
### 美しい風景が広がる

頂上駐車場 左側へ進めばに遠くは水と緑と空のコントラストが美しい風景にあたり響く。ちなみに、右側へ進むとアーチ橋の上に進むことができる。左側の橋の外に出ることはできないが、アーチ橋からの眺めは絶景なので、景観へ向かうまえに立ち寄っておくといいたる。



### 庭園に突る斬断の風景

庭園には、入手すると体力メーターと耐久メーターの最大値の減る風景が37景突っている。意味深な景に響けるが、入手したからといって物種やエンディング内容に実化がされることはない。季に入れたあとに地上へ戻り、記憶を保存しようとするまでも無意味なことになるので注意してほしい。





# ✕制作現場から



点は線となり 線は面を作る  
変動されず 安定しない  
確固たる意思は 奇跡のような作品を生み出した

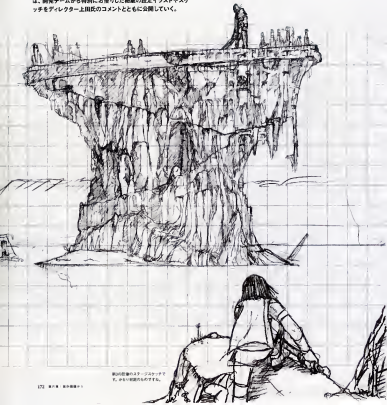




【制作現場から】

## 設定イラスト

膨大な設定画から抜き出された『ワンドと巨像』の世界。ここでは、開発チームから特別にお借りした細量の設定イラストやスケッチをディレクター・上田氏のコメントとともに公開していく。



巨大の巨像のスケッチスケッチです。かなり初回のものです。

和ロイ  
死装束



少装束のスケッチです。  
[CD]に収録したビデオ  
この装束を参考、製作  
しているようです。



ワンダのスケッチです。最初から髪を長くする予定でした。



ワンダのスケッチです。  
最初から髪を長くする予定でした。

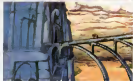


ワンダ

ワンダ







巨塔のデザインは、  
「ビルドアップ」で描いた。



「巨塔」のデザインは、  
「ビルドアップ」で描いた。





# ファンタジー

最初にデザインしたのはこちらです。



よりリアルでこれぐらいの質感にしたいのがデザインです。

「00」すももに「0」のマークに似ているので、文字でも両方とも「0」ではなく「O」にデザインをイメージしています。



セーブした回数分、石が積まれる(上限有り)

セーブプレートの初期デザインです。最初は毎晩で積りつくりました。



魔物の初期のデザイン  
バリエーションです。



魔物の初期のデザインで  
て、色がぬいたものでも。



本図に色を足すことで  
魔物のスケッチです。



魔物の足です、初期のものでも。





ボスイメージ  
(マンモスカスタム)  
・ 顔骨・骨・毛

■ 熊より属性

ボス仕様

プレイヤー進捗エリア

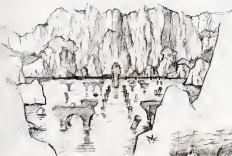
ボス攻撃エリア



プレイヤー探しエリア

- ・ 10秒間（暫定）移動を中止し  
プレイヤーを探索するモーション  
→ この後、必ず前進モーション X n 回  
（台を通り過ぎる程度前進させる）

敵の行動のイメージです、いまだ仮定部分が多いです。

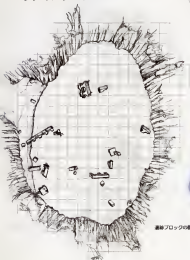


湖の背後の山麓ステージレイアウトです。



水中鏡をイメージしたスケッチ画です。  
水中鏡はボツボツの草です。

## ウナギステージ



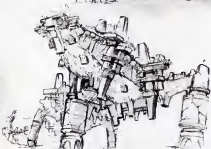
渚のブロックの配置は適当です。



湖の背後のステージレイアウトです。



図4の図様のスケッチです。彫刻的図は、  
図の図様は3つのタイプがほとんどです。  
このページに収めてすべてのタイプが載っ  
てます。タイプごとに図の図様や図の  
図様が載っています。



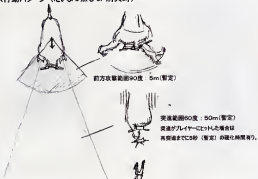




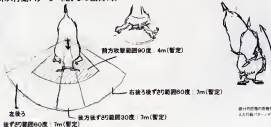


- ・獅子身・バフバロー・装甲  
(グリフィンカスラム)
- ・体は装甲で覆われており、  
装甲が壊れない限り固まり属性はなし。
- ・装甲にエッジ属性が何個か存在。

### ボス行動パターン (たいまつ無し or 消火時)



### ボス行動パターン (たいまつ点灯時)



図中の図例は参考です。実際に  
ボス行動パターンが動いていきます。

## ボスイメージ (カメボスカスタム)



### ボス攻撃

プレイヤーに Ray が通るとその場所に両角の間に光を照って射出する。  
(射出時に Ray が通っていない場合は最後に Ray が通った場所に射出)  
遅延は0秒 (暫定)



通常泳ぎ、もしは浮いている場合は Ray が通ります。  
高速泳ぎ (潜水) 中は Ray が通りません。  
(水底にボス視界フジンを用意)

大ダメージポイントは通常時、水中にある  
胸郭のみで、右図のようにカバーのようなものに  
覆われている。(角度によってヒット可)



## ボス行動

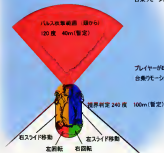
プレイヤーがエリア上の1層にいてボスが  
合衆りモーションが出せる時、5秒経過したら合衆りモーションへ遷移。



プレイヤーがエリア上の2層にいてボスが  
合衆りモーションが出せる時、5秒経過したら合衆りモーションへ遷移。



同じ行動の順序は続きます。これら各デザインには目録に数があります。



砂漠と接する部分は必ず滑らかに繋がること

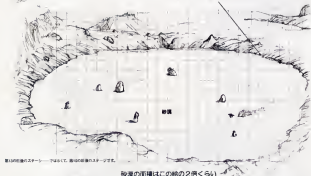
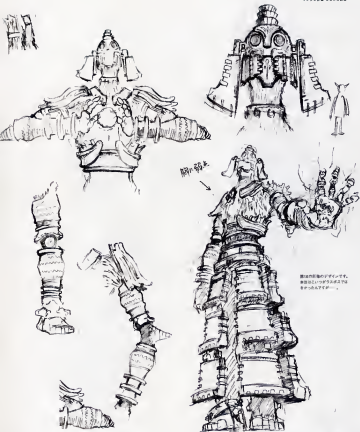


図1は砂漠のステージ。下は右側、図2は砂漠のステージです。

砂漠の面積はこの絵の2倍くらい



図4の砂漠のスケッチです。この砂漠は砂漠・ア  
ザンが描き、いまだ  
た、最早がはびたもはや  
最後のサウエルもいず  
るものに描いてもら



図は作図機のプロトタイプです。  
作図機という装置は、  
作図機です。



## プレイヤーの侵入経路



一箇所でもなく、どこからでも可能でもなく  
決まった場所（7箇所くらい）から侵入します。



ボス起動フラグ  
（移動開始）

## 洞窟通路仕様



ボスの攻撃範囲内には  
洞窟のような通路があり  
プレイヤーはそこでボスの  
攻撃を避けてボスの背後  
へ足元に近づく。



洞窟通路の大きさはカメラの移動に  
支障がない程度の広さ。

ところどころに覗き穴があり、ボスターゲット  
もしくは主観カメラでボスの状態（方向）など  
が確認できる。吹っ飛び or 任意で覗き穴に  
落ちることも有り。



洞窟通路の大きさはカメラの移動に支障がない程度の広さ。



怪物のところに置いておくと、そのスリッパです。こ  
れはリ・アム・ロムの怪物が描いたものです。



怪物の怪物、リ・アム・ロムの怪物の怪物、リ・アム・  
ロムです。





【制作現場から】

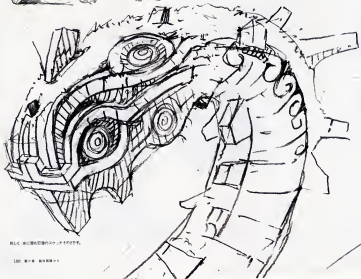
## 制作初期のイラスト

グリフィン、ロック、フェニックス……。開発初期に生み出されたさまざまな想像たち。プレイヤーが目にするものになかった、幻の想像イラストを上田氏の解説つきで一挙公開する。

水に潜る想像のスケッチのひとつです。上田氏と野口氏による。



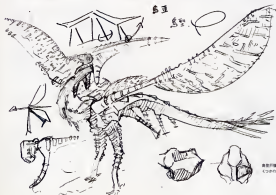
へくと思っていた想像のスケッチです。



同じく、水に潜る想像のスケッチのひとつです。



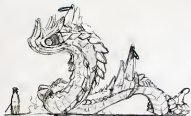
心機匠機のスケッチです。完成が近いな  
ってことや中身の匠機と外部の仕様が異な  
る部分があり、調整が必要になります。



心機匠機のスケッチです。完成が近いな  
ってことや中身の匠機と外部の仕様が異な  
る部分があり、調整が必要になります。







へに型は海のスネツグでも、こいつのデザインは翼の形物に注がれてます。

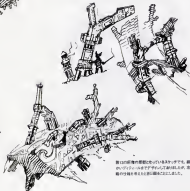


図13の海蛇の形物にこいつはスネツグでも、翼のデザインでデザインしてあげたため、翼の付録を考えると翼に似てしましました。

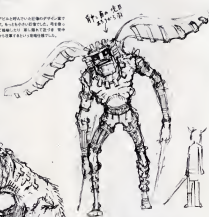




両足歩行のロボットのスケッチです。左側の  
ロボットは、頭部のロボットの設計図です。



アヒルと野人みたいなロボットのデザインです。  
もーとものすごいロボットの、角をきって  
短縮したり、角を削って短くする。角中  
から這上るようなロボットの設計図です。



ラムネを飲んでいたら見た  
ロボット デザイン図です。

これはギルギル防具のデザイン  
のバリエーションです。



グレンと似たような防具のデザイン  
ですが、これがギルギル防具のデザイン  
で、両者の防具のデザインは、アサヒに  
似ていて、同じようなものなんです。  
という事で、両者の防具が似てしま  
ったと、お気づきでしょうか。



これはギルギル防具のデザイン



ギルギル  
の防具は、  
ギルギル  
の防具は、  
ギルギル  
の防具は、





【開発現場から】

## 秘蔵スナップショット

イラストからゲームの中へ。命を吹き込まれたものの、さまざまな理由から登場が叶わなかった画像が存在する。上田氏にひとつずつ解説してもらいながら、秘蔵スナップショットを完全公開。



鳥と戦ったときのイメージです



敵の頭部を切り取ったイメージです



敵の頭部を切り取ったイメージです



敵の頭部を切り取ったイメージです



鳥と戦ったときのイメージです



敵の頭部を切り取ったイメージです



敵の頭部を切り取ったイメージです



敵の頭部を切り取ったイメージです



敵の頭部を切り取ったイメージです



敵の頭部を切り取ったイメージです



敵の頭部を切り取ったイメージです



敵の頭部を切り取ったイメージです



「モンスター」の進化（1）



「モンスター」の進化（2）



「モンスター」の進化（3）



「モンスター」の進化（4）



「モンスター」の進化（5）



「モンスター」の進化（6）



「モンスター」の進化（7）



「モンスター」の進化（8）



「モンスター」の進化（9）



「モンスター」の進化（10）



「モンスター」の進化（11）



「モンスター」の進化（12）



「モンスター」の進化（13）



「モンスター」の進化（14）





「ゴブリン」は、敵のリーダーの役割の持ち主であり、大ボスです。



「ゴブリン」は、大ボスのリーダーの役割の持ち主です。



大ボスのリーダーの役割の持ち主は、大ボスのリーダーの役割の持ち主です。



大ボスのリーダーの役割の持ち主は、大ボスのリーダーの役割の持ち主です。



大ボスのリーダーの役割の持ち主は、大ボスのリーダーの役割の持ち主です。



大ボスのリーダーの役割の持ち主は、大ボスのリーダーの役割の持ち主です。



大ボスのリーダーの役割の持ち主は、大ボスのリーダーの役割の持ち主です。



大ボスのリーダーの役割の持ち主は、大ボスのリーダーの役割の持ち主です。



大ボスのリーダーの役割の持ち主は、大ボスのリーダーの役割の持ち主です。



大ボスのリーダーの役割の持ち主は、大ボスのリーダーの役割の持ち主です。



大ボスのリーダーの役割の持ち主は、大ボスのリーダーの役割の持ち主です。



「ドラゴン」のモンスターデザイン。



「ドラゴン」のモンスターデザイン。背景も暗くして描かれています。



「ドラゴン」のモンスターデザイン。背景も暗くして描かれています。



「ドラゴン」のモンスターデザイン。背景も暗くして描かれています。



「ドラゴン」のモンスターデザイン。背景も暗くして描かれています。



「ドラゴン」のモンスターデザイン。背景も暗くして描かれています。



「ドラゴン」のモンスターデザイン。背景も暗くして描かれています。



「ドラゴン」のモンスターデザイン。背景も暗くして描かれています。



「ドラゴン」のモンスターデザイン。背景も暗くして描かれています。



「ドラゴン」のモンスターデザイン。背景も暗くして描かれています。



「ドラゴン」のモンスターデザイン。背景も暗くして描かれています。





# 制作チーム ロング インタビュー

「ワンダと巨像」を語るうえで欠かすことができない、15人の作り手たち。まずはメインで制作指揮を執った上田文人氏。海運賢仁氏の声を、選刊ファミ通2026年12月2日号に掲載されたインタビューに加筆修正してお届けする。

制作途中で停られた、たしかな平広え

「ワンダと巨像」を作っていて、これは真心でやるべきと想ったのはどんなときですか？」

上田 「ワンダの物語にある“つかめる記憶”が動いたり、形を変えたりすることも面白が作って意識で“実用コリジョン”と叫んでいるんですが、その記憶や動いている記憶からワンダが落ちるタイミングや体勢がリアルだった瞬間です。落ちる場所によってリアクションが変わるのを見たときに「こんなゲームはなかったな」と。

海運 「巨像の足が、あらゆるリズムと見えて動いている状態から、その印象が深まったときですね。あるとき、テストプレイをしていて、ふとそれを感じて、巨像が生きている感じとは違つた。建物とも違う、でも、機械でもない。そこに「いい感じだ」という印象を覚えました。

上田 「巨像を生かす物と考えると、ちょっとおかしそうかなと。生かすことによってというの。たとえば、巨像のまふたにつかまって攻撃するというアイデアもあったんですが……。壁に閉鎖にならないように、建物が生かす物かわからない機械的なものにとしよう。でも、まふたり生かす物じゃないと、毛が生えているのもおかしくなりますから。

——毛を生やすのは必須だったんですね？」

上田 「毛や舌にプレイヤーがつかまれる、という設定にしようと考えていました。開発初期の段階では、毛の長さがプレイステーション2でできるのかという点もありましたが、巨大な毛にさせることもあれば、毛としての密度がなければいけません。事前にポリゴンで撮影して、顔の表情などを付加していた。あのサイズでは想像できなかったような面白さがありました。もっとターカ











持って歩いてほしい(笑)。あと、大きいものを動かすときにスローモーションにするんですが、その動きがけずく、大きな影響はなくちゃいけない。これはエフェクトや背景など、トータルなものでも生まれるんですが、カメラアングルひとつで印象が変わるので、最終的には作り込み感が重要になります。

**飯山** 制作現場は地方の都立でなくて、部隊プレイヤースタッフも人数と知識によって落ちるかどうかで設定されてるんです。ちょっと作って見ると、動きも綺麗で、面白かったですね。

**中野** いろいろな図像があるので、動きをつけるにしても基本的にワンメイクでしたから。

**上野** 開発陣の図像は、ワンダを見極めていなかったんですよ。ワンダが近くにいると、あっちの方角を見ている。それがあがるタイミングでワンダのほうへ視線が向くようになったんですよ。そこからです。生まれているような図像があったの。

その制作について話して欲しい

**飯山** コンテは全部上野さんが書いて、私たちがアニメーターはそれをもとに作るんですけど、図像コンテをもつたときは、「100」と同じくらい大変だったんですよ。いろいろな考えましたね。

**上野** オート数は変わっていくと思いますが、図像は出来るだけおいておきたいと思いますが、

**中野** 村の人々や動物の動きなど、バグってバグって動かすのって大変なんです(笑)。

**飯山** エンディングも変わりましたし……

**上野** その変化を言う段階で、中野の動きを動かすために、しつこくさせて、(中野) すぐそうにしてほしいんですけど、あそこまで、出そうにしていて出来なかったんです。

——ドルミンは スケールが大きい上にプレイヤーが動かせないから難しかったのでは？

**内野** ドルミンを作り始めたのはまだ距離が300メートルで、デザインも24時間図像が集中にくっついていくものだったんですよ。それでベースモデルまで作ったんですけど、ポリゴン数がえらいことになってきて、(笑)、図像の数が途中で減ったので、くっつけたものを消すのもまたたいへん。

**上野** ドルミンは図像に出てくるので、図像を消すのがデザインじゃなきゃいけない。どうしようかなと思って、変な変にしました。

**内野** 奥の奥は上野さんとすいずい図像を見え隠れして、図像はぼくが作ったベースをもとに、上野さんに修正してもらって作りました。

**上野** 変更はされてはいますが、基本的に図像は全部プレイヤーが動かすんですよ。ってワットコントローラーをつなぐと、ふたつ動かす(笑)。

——少女は図像まで動かすんですけど、もともと動かす必要はなかったんじゃないですか？

**飯山** ああ、それどころじゃなかったです。ずっと図像まで動かすって考えてたんですけど、

**上野** 少女を動かすのは、自然な動きは図像で動かすんですけど、さすがに図像は「100」をもう一度やらないといけない。何に動いても図像性を取るのがいらない(笑)なんです。たとえば、少女が動いている図像は、なぜかから動かすってきいて、という、プレイヤーが上に乗れないようにするのなんですよ。設定としてあるというよりは、図像性を取るためにこの形しかないと決めたのがほとんど。図像がデザインにしろもうです。図像の中でいかにゲームを作っていくかというのは、いかにしたい

へんなところがあり、あもしろいところだと思っています。

ゲームメンバーが語る「ワンダと巨獣」

——「ワンダと巨獣」のこのを見てほしい。こんな図像が出来るってほしいという図像はありますか？

**中野** やはり、空間図像にこだわったので、それを図像にしたいです。

**内野** 図像が動かないとき、図像の中のスチーフのいろいろなアイデアを思いついたので、図像もストーリーを構築して楽しんでほしいです。

**飯山** プレイヤーがいかに見えるのは図像を見上げるカットだと思って、それを一生懸命作ったので、見上げて動かしてもらいたいんです。

**中野** 見てほしいのは、オアスでアグロのポーズ、後ろ足をもとに動かすの図像です。

**飯山** その奥の図像は(笑)。図像はアグロに奥のポーズをさせて見せてもらってます。

**中野** 手前も図像に動かしてほしいという(笑)。自分たちでフィールドを作っている、こういうところもみんなですべて動かすのが、

**飯山** そうですね、アグロに動いてフィールド全体を動かすのって、すごいと思います。

**中野** 変な図像で、プレイし終わったら「いーや、仲良しな」と、世界に帰ってこられるので、「(図像) ありがとうの大ききかな？」と、変なスケールで考えたと。プレイが楽しかったの、スチーフに動いてほしいと思っています。

**飯山** 図像が動いていても、たまに「あんなの図像に行こう」という図像で、まったく図像でも動いてほしいなと思います。









## 解き明かされる物語

ゲーム中では語られない物語。ゲーム中では語られない真実。  
エンディングに込めた想いを上田氏に聞いていただいた



## もうひとつのエンヂョンド

国産を倒したあとに聞こえる少女の聲は「ワンダを引くとお母さんよなことを言っています。最初は正直いだけですが、少女が家路を持ち始めるとともに、ワンダに対して振りかけてきている。民衆を倒したあとにワンダの顔に突き刺さる翼の雫からは、流れて落ちることになります。この事実も翼は決して受け止めることはできません。つまり、その

ヘアはもっとハッピーな展開も考えていたんです。ただ、雑誌企画を組もうとて、ハッピーエンドはないだろうと、「100」のセーブデータがあること、エミリア・ペダが泣き止むという点も考えていましたが、やめました。もうひとつのテーマとして、少々が舞うのがききまといつて展開もありました。エミリアの過去でリンダをいじめていたという事柄中に、彼女を助けたために人間とほかの種族、ほかの種族と人間が争い争い、それを解決する

けとりが割で戦おうとする。だがど開かれて、地  
面に割が割あってしょうです。王様たちは開  
て過ぎて、再びこの地を征服してしまい、戦  
れたワダと少彦彦が死んで生きていくとい  
う。これもまたワダは百鬼を倒すために命が  
あつていくという設定で、戦後は「命」と「死  
命」にしろと割っていました。重要な少彦彦  
は命だと見えない状態で、手取りでワダを捕  
まふ。だがワダは命が割れていく。また、

## ドルミンという存在

ドルミンは人知を超えた力を持っていて、画面に何らかの要素を配して封印され、神秘的な存在です。古来の神もあつたかもしれないですが、スミににとっては必要なんです。神話から橋を架かして完全に封印しておけば今頃のようになるとは思えなかったんですが、あそこには橋があるってことはそういう理由があります。封印にまつていたのは巨龍

は巨龍で、魂の封印の計画であるということ。いけいとか巨龍の封印は不明確なものですよね。昔からのしきたりとか。というだけでずっと引き継がれていて、正確な理由はないと思うんです。巨龍を倒したときにワンダに封印が解かるのは、隠されたドルミンの力がワンダの体内に入ってるという想像。両方ワンダを倒している間はドルミンの力。体を形成する骨や細胞が巨龍であつたのはそこに流れる血液みたいな概念です。た

から、全部合体するとドルミンになります。巨龍を倒したあと、影がワンダを倒して見下ろしているのは、早く全部倒してくれないかなあ、という(笑)。体がドルミンになったあとでも半分ワンダで巨龍が残っているから倒すことができます。操作のレスポンスが悪いのは、半分だからで、そのあとで完全に引き込まれて浄化されるんだって。完全に浄化されるなかった要素として残ったのが、赤ちゃんになってのもうそれはワンダなんです。



どうする? というところまでスタッフロールに入っていくんですけど、巨龍は神よるためにアグロに襲撃して来り、という。鳥が倒れて、鳥の出口から巨龍がアグロが出てきて、つぎは鳥が出てくるのと一緒。変えたいながらもそれが出てくる。ワンダの巨龍は鳥が変わり、それが変わることなんです。制作段階のバリエーションで、ワンダの鳥に鳥が生えていたのはその名目で。いまだからこそ思えるんですが、

エンディングに頼ってこうしたほうがいいと思う部分もあるんです。(100)がなければ、また違ったエンディングになったかもしれない。最終的にチーム内でもいままのエンディングがいい、という意見が多かったですね。また、スタッフロールで巨龍の影がひとつずつ映りますが、そこには巨龍の影を入れたかったんです。少女がアグロにタッチするとアグロのいままでの巨龍が少女に変わって「そういうことだったのね」と少女

がわかるようにしたかった。アグロは足が折れてしまったので、巨龍を支えられずに倒れてしまうかもしれない。でも、あんな場所から倒れても、足が壊れただけで済んだというのは巨龍です。それから、エンディングはオープニングに似ています。鳥が空を飛んで、天気が晴になるとあとは鳥が出て巨龍の影に変わっています。古来の神はワンダが来たことで封印が解かれ、止まっていた時間が動き出すんです。





